

Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan Tradisional: Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Kosakata

Henry Latuheru¹, Ayu A.S. Abdullah²

¹ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henrylatuheru1705@gmail.com

² Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; ayuaprilia2504@yahoo.com

ARTICLE INFO

Keywords:

game-based learning;
local content;
vocabulary teaching

Article history:

Received 2025-03-16

Revised 2025-04-14

Accepted 2025-05-24

ABSTRACT

Traditional games offer valuable potential to support English vocabulary learning in ways that are interactive, culturally relevant, and enjoyable. This community service initiative aimed to introduce and model the use of local games—specifically Snakes and Ladders and Vocabulary Domino—as tools to enrich English language learning among students. The program targeted English teachers and pre-service teachers in Ambon, with 40 participants attending a two-hour workshop. The methods combined short lectures with hands-on practice, allowing participants to experience the adapted games directly. The content of the games focused on daily activity vocabulary and was presented in both English and Indonesian. A post-workshop questionnaire indicated that participants found the approach engaging, practical, and applicable to their teaching contexts. Many expressed interests in developing similar games based on local wisdom. These findings support the idea that integrating game-based learning with local content can promote contextualized teaching, enhance learner motivation, and preserve cultural identity in the classroom.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Henry Latuheru

Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henrylatuheru1705@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan tuntutan globalisasi dan kebutuhan akan penguasaan keterampilan abad ke-21. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di wilayah-wilayah di luar pusat pendidikan nasional seperti Ambon, adalah bagaimana menjadikan materi ajar lebih relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal. Permainan tradisional yang telah dikenal oleh siswa di lingkungan mereka sehari-hari memiliki potensi besar untuk diadaptasi menjadi media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya untuk penguasaan kosa kata (vocabulary) (Hermaniar & Palupi, 2019)

Guru Bahasa Inggris dari jenjang SD hingga SMA di kota Ambon, serta mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris dari beberapa universitas di Ambon, merupakan pihak yang memiliki peran

strategis dalam pengembangan media pembelajaran kontekstual tersebut. Namun, berdasarkan hasil observasi dan interaksi awal, ditemukan bahwa sebagian besar dari mereka belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mengadaptasi permainan tradisional menjadi media ajar yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan umumnya hanya dimanfaatkan sebagai selingan (ice breaker) dan belum dikembangkan secara sistematis untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi budaya lokal yang kaya dengan praktik pembelajaran di kelas (Kaltsum & Habiby, 2020).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah program pengabdian masyarakat berupa workshop interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dan mahasiswa calon guru dalam merancang, memodifikasi, dan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Kegiatan ini memberikan wawasan mengenai pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa asing (Al-Azawi et al., 2016). Selain itu, pendekatan berbasis budaya lokal turut memperkuat keterhubungan antara materi ajar dan konteks kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Gay, 2018). Melalui kegiatan ini, peserta workshop diperkenalkan pada contoh konkret permainan yang telah dirancang seperti Snakes and Ladders Vocab yang disesuaikan dengan tema kosakata harian. Peserta juga diberi kesempatan untuk mencoba dan merancang permainan mereka sendiri agar kegiatan tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif (Ningsih, 2023).

Permainan edukatif telah banyak dibuktikan dalam literatur sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat daya ingat, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian oleh Su & Cheng (2015) menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Di sisi lain, integrasi muatan lokal atau local content dalam materi ajar dinilai memberikan dampak positif karena lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mampu menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sendiri. Oleh karena itu, pelatihan ini menggabungkan dua pendekatan strategis: game-based learning dan local content integration, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru serta mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris berbasis permainan tradisional. Manfaat dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya pada peningkatan kreativitas dan motivasi guru, tetapi juga pada penguatan koneksi antara pembelajaran bahasa dengan konteks budaya lokal, serta penyediaan bahan ajar yang dapat langsung diterapkan di ruang kelas.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk workshop edukatif yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dan mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional lokal. Workshop ini dilaksanakan selama dua jam pada bulan 10 Mei 2025 dan bertempat di SMP Cendekia, Ambon.

Peserta kegiatan berjumlah 40 orang, terdiri dari guru Bahasa Inggris jenjang SD, SMP, dan SMA, serta mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris dari beberapa universitas di Kota Ambon. Pemilihan peserta ini didasarkan pada relevansi tema kegiatan dengan kebutuhan praktis mereka dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, khususnya dalam penguatan penguasaan kosa kata (*vocabulary*).

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua sesi utama. Sesi pertama adalah pemaparan materi dalam bentuk ceramah interaktif yang membahas pentingnya pembelajaran kosa kata berbasis permainan dan pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber inspirasi. Pada sesi ini, pemateri memperkenalkan dua media permainan yang telah dikembangkan, yaitu Snakes and Ladders Vocab, yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran kosakata harian. Sesi kedua adalah praktik

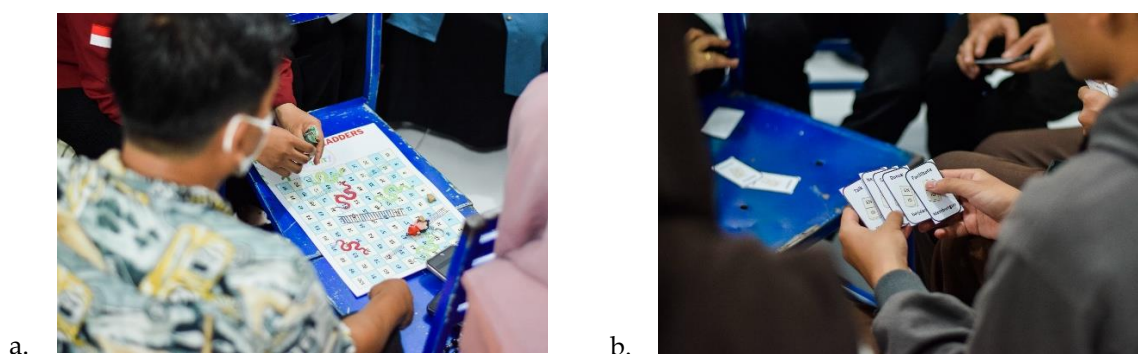
langsung, di mana peserta mencoba memainkan permainan yang telah disediakan. Sesi ini memberikan ruang eksplorasi dan diskusi tentang bagaimana permainan tersebut dapat diadaptasi dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris sesuai konteks kelas masing-masing.

Untuk mendokumentasikan dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan, panitia menggunakan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, peserta mengisi kuesioner di akhir sesi untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan, persepsi terhadap manfaat workshop, serta niat mereka untuk mengadopsi atau mengembangkan permainan serupa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah atau kampus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop “*Local Play, Global Language: A Game-based Vocabulary Learning*” dilaksanakan pada 10 Mei 2025 bertempat di SMP Cendekia, Ambon. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 peserta yang terdiri atas guru Bahasa Inggris jenjang SD, SMP, SMA, serta mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dari berbagai perguruan tinggi di Kota Ambon. Kegiatan berlangsung selama dua jam, dimulai pada pukul 10.00 WIT hingga 12.00 WIT, dan berjalan dengan lancar serta partisipatif.

Waktu	Kegiatan
09.30–10.00	Registrasi Peserta
10.00–10.10	Pembukaan dan Sambutan
10.10–10.30	Pemaparan Materi dan Tujuan Workshop
10.30–11.15	Demonstrasi Permainan (<i>Snakes and Ladders Vocab</i>)
11.15–11.50	Praktik dan Diskusi Bersama
11.50–12.00	Evaluasi dan Penutupan



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan (a) Uji Coba Snake and Ladder Vocab; (b) Uji coba Domino Vocab

Selama kegiatan berlangsung, peserta aktif terlibat dalam diskusi dan praktik langsung menggunakan dua media permainan yang telah dirancang. Banyak peserta menunjukkan antusiasme dalam mencoba dan mengeksplorasi kemungkinan adaptasi permainan untuk konteks pembelajaran mereka masing-masing.

Tabel 1. Kuesioner persepsi peserta

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (1–5)	Interpretasi
Pemahaman terhadap konsep game-based vocabulary learning	4.5	Sangat Baik
Persepsi terhadap manfaat pembelajaran berbasis permainan lokal	4.6	Sangat Positif
Niat untuk mengembangkan/menggunakan permainan serupa	4.4	Tinggi

Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep pembelajaran kosakata berbasis permainan. Rata-rata skor pemahaman sebesar 4.5 mengindikasikan bahwa peserta mampu menyerap materi yang disampaikan dengan sangat baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Malakouti & Taghavi (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga dapat meningkatkan retensi informasi secara signifikan.

Skor rata-rata 4.6 pada aspek persepsi terhadap manfaat pembelajaran berbasis permainan lokal mencerminkan sikap positif peserta terhadap potensi integrasi permainan lokal ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Persepsi ini didukung oleh temuan Romrome & Ena (2022) yang menekankan pentingnya penggunaan konteks lokal dalam materi ajar bahasa Inggris agar siswa merasa lebih terhubung dengan materi, serta membantu mereka memahami penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata.

Penggunaan permainan lokal juga dinilai mampu menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Gay (2018) dalam bukunya *Culturally Responsive Teaching*, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berakar pada budaya lokal siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka.

Sementara itu, skor 4.4 pada aspek niat untuk mengembangkan atau menggunakan permainan serupa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta tidak hanya memahami dan mengapresiasi metode ini, tetapi juga memiliki keinginan nyata untuk mengimplementasikannya dalam praktik pengajaran. Hal ini mengonfirmasi pendapat Plass et al. (2015) bahwa pelatihan yang melibatkan praktik langsung dengan media pembelajaran inovatif cenderung mendorong perubahan sikap dan kesiapan guru dalam menerapkan pendekatan serupa di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya berhasil memberikan pemahaman dan inspirasi, tetapi juga berpotensi menumbuhkan gerakan adaptasi permainan lokal sebagai bagian dari inovasi pembelajaran Bahasa Inggris di Ambon.

4. KESIMPULAN

Kegiatan workshop yang dirancang untuk memperkenalkan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis permainan tradisional lokal telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep game-based learning dan pentingnya integrasi local content dalam media pembelajaran. Respons peserta juga memperlihatkan sikap positif dan ketertarikan tinggi terhadap potensi penerapan permainan seperti Snakes and Ladders Vocab di kelas masing-masing.

Lebih dari sekadar pemahaman teoritis, workshop ini turut menumbuhkan motivasi guru dan mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri dengan memanfaatkan permainan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan temuan dari Nation (2001) yang menyatakan bahwa pengajaran kosakata yang kontekstual dan bermakna membantu mempercepat proses akuisisi bahasa, serta Brown (2007) yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan budaya lokal dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Ke depannya, program ini direncanakan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan tema dan kosakata yang berbeda, serta melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai jenjang pendidikan. Pengembangan berkelanjutan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan relevan secara kultural. Pendekatan yang menggabungkan unsur budaya lokal diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami bahasa asing secara lebih mendalam karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Sebagai rekomendasi, guru Bahasa Inggris disarankan untuk mulai mengeksplorasi dan mengembangkan permainan tradisional lokal sebagai media pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Permainan-permainan tersebut, jika dirancang dengan tepat, tidak hanya memperkuat pemahaman materi ajar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya yang penting bagi pembentukan karakter siswa. Untuk mendukung hal ini, institusi pendidikan perlu memberikan ruang, dukungan, dan kolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (Richards & Rodgers, 2001)

REFERENSI

- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Education. <https://doi.org/10.4324/9781003494294>
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice (3rd ed.)* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Hermaniar, Y., & Palupi, T. W. (2019). STUDENT TO STUDENTS INTERACTION THROUGH TRADITIONAL GAMES IN ENGLISH CLASSROOM. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.20527/jetall.v1i1.7363>
- Kaltsum, H. U., & Habiby, W. N. (2020). The Implementation of Local Content Curriculum of English for Elementary School in Surakarta, Indonesia. *Proceedings of the 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.197>
- Malakouti, M., & Taghavi, M. (2024). *The Impact of Educational Game-based Learning on Vocabulary Acquisition among Iranian Pre-A1 EFL Learners*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32430.93769>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759>
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667305>
- Romrome, A. Y., & Ena, O. T. (2022). Incorporating Local Culture in English Language Teaching for Papuan Junior High School Students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 207–221. <https://doi.org/10.33369/jeet.6.2.207-221>
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

